

ALSO AVAILABLE / ÉGALEMENT DISPONIBLE



KINECT™



XBOX ONE KINECT for XBOX 360



zoe Mode



zumbafitnessgame.com

©2013 Majesco Entertainment Company. Tous droits réservés. Zumba®, Zumba Fitness® les logos Zumba Fitness sont des marques déposées de Zumba Fitness, LLC. Utilisées avec permission. Développé par Zoe Mode.



⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire les manuels d'instructions de la console Xbox 360^{MD}, du capteur Kinect^{MC} et des périphériques afin de prendre connaissance de renseignements importants relativement à la santé et à la sécurité. www.xbox.com/support.

Importante mise en garde relative à la santé : Épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie. Même des personnes sans antécédents épileptiques peuvent souffrir d'une affection non diagnostiquée qui risque de provoquer une « crise d'épilepsie photosensible » lorsqu'elles regardent l'écran d'un jeu vidéo. Parmi les symptômes figurent des étourdissements, des problèmes de vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, la désorientation, la confusion, la perte de conscience momentanée et une perte de connaissance ou des convulsions pouvant causer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets à proximité. **Si vous ressentez l'un ou l'autre de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.** Les parents doivent surveiller leurs enfants et les interroger à propos des symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque, il est conseillé de s'asseoir à bonne distance de l'écran, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

TABLE DES MATIÈRES

Naviguer dans les menus	2
Pour commencer	2
Menu principal.....	3
Ajouter un deuxième joueur	4
Créer une liste d'écoute personnalisée	4
Affichage à l'écran	5
Effets spéciaux d'arrière-plan	6
Mini-jeux.....	6
My Zumba®	7
Générique.....	8



NAVIGUER DANS LES MENUS

Lorsque le capteur Kinect™ t'aura identifié, un curseur en forme de main s'affichera à l'écran. Bouge la main pour faire bouger le curseur et positionne-le sur une sélection pour la choisir.

Remarque : Attends que la sélection s'allume et s'exécute au complet.



AUTRE MÉTHODE DE NAVIGATION DANS LES MENUS : COMMANDE VOCALE

À l'aide du microphone Kinect™ pour Xbox 360®, tu peux dire à voix haute les commandes pour naviguer dans les menus, dont le menu principal (Main Menu), Jeu rapide (Quick Play), My Zumba® et Zone familiale (Family Zone). Si tu vois l'icône du microphone dans le coin supérieur droit de l'écran, c'est que la commande vocale Kinect a été activée. Par exemple, au menu principal, tu peux dire « Quick Play » d'une voix ferme et claire pour sélectionner une seule chanson à entendre.

Remarque : Les versions localisées du jeu ne prendront en charge que la commande vocale en anglais.

POUR COMMENCER

- Avant d'accéder au menu principal, tu dois d'abord t'inscrire à l'aide du capteur Kinect™ pour Xbox 360®.
- Tiens-toi devant le capteur Kinect™ en gardant les mains le long du corps.
- Lorsque le capteur Kinect™ t'aura identifié, guide la main à l'écran avec ta main pour activer le bouton « **Play** » (Lire) au bas de l'écran, au centre.
- L'écran qui s'affiche ensuite est celui de la sélection d'un profil (**Select Profile**). Confirme le profil actuellement sélectionné ou sélectionne « **Change Profile** » (Changer de profil) pour en choisir un autre.
- Sélectionne ton dispositif de stockage, si tu en as un, avant de continuer.

MENU PRINCIPAL

Au menu principal, fais ta sélection parmi :

JEU RAPIDE (QUICK PLAY)

Choisis l'une des chorégraphies individuelles pour jouer seul ou en compagnie de trois amis au maximum. Passe en mode style libre pour danser comme tu veux et joue à trois mini-jeux basés, sur le mouvement, qui offrent de nouvelles activités visant à garder les enfants actifs (voir la page 16).

LA FÊTE (FULL PARTY)

Fais ton choix parmi 30 cours préreçlés de différentes durées. Sélectionne le Cours bref (**Short Class**) d'environ 20 minutes, le Cours moyen (**Mid-Length Class**) d'environ 45 minutes, et le Cours complet (**Full Class**) d'environ 1 heure, ou crée ta propre liste de chansons sur lesquelles danser à l'aide de la fonction de personnalisation de la liste d'écoute (voir la page 14). Certains cours offrent aussi des chansons de style libre et des mini-jeux pour les rendre plus amusants.

MY ZUMBA®

Vérifie le nombre de **Z-Points** que tu as accumulé en jouant; gagne des Z-Points en prime en participant à des défis; affiche tes réussites, regarde des vidéos en prime et plus encore dans la section Récompenses (**Rewards**) et compare tes progrès à ceux des membres de ta famille dans la Zone familiale (**Family Zone**).

OPTIONS

Modifie les paramètres de jeu, affiche le générique du jeu et sers-toi de **Kinect Tuner** pour régler l'alignement de ta caméra pour ton espace de jeu.



AJOUTER UN DEUXIÈME JOUEUR

Avant le début de chaque chorégraphie, un écran de deuxième inscription s'affiche au cas où une autre personne souhaiterait se joindre à la fête. Sur cet écran, les deux joueurs doivent se tenir l'un à côté de l'autre en gardant les mains le long du corps. Lorsque le capteur Kinect vous aura détectés, le joueur supplémentaire devra lever la main droite pour signaler qu'il est prêt à commencer (le joueur 1 s'affiche en mauve et le joueur 2 en orange). Pour annuler le joueur supplémentaire, lève la main gauche.

CRÉER UNE LISTE D'ÉCOUTE PERSONNALISÉE

Crée jusqu'à dix listes d'écoute personnalisées contenant les chansons de ton choix.

- Choisis une liste d'écoute, puis sélectionne l'icône « **Create** » (Créer).
- Sélectionne un point dans ta liste d'écoute et clique sur « **Add** » (Ajouter).
- Choisis la chanson que tu souhaites ajouter à ta liste.
- Ajoute jusqu'à dix chansons à ta liste d'écoute et sélectionne « **Save** » (Enregistrer) lorsque tu auras choisi toutes tes chansons.



AFFICHAGE À L'ÉCRAN



INSTRUCTEUR

Imite les mouvements de danse de l'instructeur de Zumba® Kids comme si tu te trouvais réellement dans un cours de Zumba® Kids. Lorsque l'instructeur se déplace vers la gauche à l'écran, tu dois aussi te déplacer vers la gauche. Plus tu dances bien, plus l'arrière-plan est enthousiasmant.

INDICATEUR DE RÉTROACTION AU JOUEUR

L'indicateur montre la forme de ton corps dans la fenêtre et te fournit une rétroaction pendant que tu joues. Plus ta synchronisation est parfaite, plus tu gagnes rapidement des étoiles. La rétroaction progresse de « Bien » à « Superbe » à « Zumba®! ». Si tu arrives à imiter parfaitement une série de mouvements de ton instructeur, tu gagnes un Zumba® Streak.

COTE D'ÉTOILES

Tu gagnes des étoiles en dansant. Plus ta cote augmente sur l'indicateur du joueur, plus tu gagnes rapidement des étoiles. Gagne au moins trois des cinq étoiles attribuées pour les chansons à un seul joueur pour déverrouiller des vidéos en prime accessibles dans la zone My Zumba®.

INDICES DE MOUVEMENT

La fenêtre d'indice de mouvement apparaît lors de chaque transition majeure de mouvements pour que tu puisses prévoir ceux qui suivront le mouvement actuel.

COMPTEUR DE TIRETS

Obtiens une mention « Zumba®! » sur l'indicateur de rétroaction au joueur pour remplir le compteur. Lorsque le compteur est rempli, regarde l'arrière-plan se transformer en une fête de danse incroyable!

EFFETS SPÉCIAUX D'ARRIÈRE-PLAN

Évade-toi par la musique! Ne manque aucun mouvement, obtiens six cotes « Zumba®! » à l'indicateur de joueur et différents niveaux d'effets spéciaux d'arrière-plan s'afficheront pour te récompenser.

MINI-JEUX

Amuse-toi encore davantage en ajoutant des mini-jeux :

L'ÉTOILE FIGÉE (FREEZE STAR)

Danse à corps perdu jusqu'à que le mot « Freeze! » apparaisse à l'écran. Reste aussi immobile que possible, sinon les glaçons tomberont et noieront les pingouins.

BOUGE COMME... (MOVE LIKE A...)

Agis comme un robot, un chimpanzé ou une vedette dans ce jeu créatif et très actif.

METS SOUS TENSION (POWER UP)

Oh non! Tu dances si bien que tu as provoqué une panne de courant! Pour que la chanson reprenne, saute sur place. Plus tu bouges rapidement, plus les haut-parleurs s'affichent et plus le volume de la musique augmente.



MY ZUMBA®

Z-POINTS

Gagne des Z-Points en exécutant des chorégraphies complètes et en passant au niveau de défi suivant. Peux-tu atteindre le plus haut niveau?

DÉFI

Relève chaque semaine des défis amusants pour gagner de beaux boutons pour ta collection.

RÉCOMPENSES

Regarde les autocollants et les vidéos en primes, que tu as gagnés et les niveaux que tu as atteints et déverrouillés au cours du jeu.

Collimage

Vois les autocollants et les écussons que tu as gagnés en jouant.

Vidéos

Regarde chacune des vidéos en prime que tu as gagnées en jouant. Tu peux déverrouiller des vidéos en obtenant une cote d'au moins trois étoiles pour certaines chansons. Sélectionne l'icône « Play » (Lire) pour regarder la vidéo déverrouillée.

Niveaux (Levels)

Passes à un niveau supérieur à mesure que tu accumules des points Z en finissant des chansons, des cours et en réussissant des défis. Chaque fois que tu passes à un niveau supérieur, tu dévoiles plus de conseils de mise en forme pour t'aider à avoir un mode de vie sain.

Réussites

À mesure que tu exécutes les chorégraphies, tu peux accumuler des réussites pour avoir franchi certains jalons. Accède ici aux réussites que tu as déverrouillées ou découvre comment déverrouiller des réussites particulières.

ZONE FAMILIALE (FAMILY ZONE)

Fais bouger toute ta famille par des défis de groupe et des récompenses pour avoir joué ensemble. Mets ta famille au défi de participer à la super fête de danse et compare ici tes statistiques de jeu.

Zoë Mode

Productrice
Alys Elwick

Directeur de jeu
Andy Trowers

Chef concepteur de jeu
Marcus Sheldon

Concepteurs
Derek De Filippo
Fraser Clark

Chef dessinateur
Matthew Startin

Équipe artistique
Jason Cunningham
Matt Wright
Matthew Gilchrist
Rob Swinburn

Chef program meur
Stephen Birch

Équipe de programmation
Chris Jones
Tony Francis
Jason Steel
William O'Sullivan
Kieran Hall
Peter Gunter
Matt West

Assistant supplémentaire à la programmation
Charles James

Ingénieure principale du son
Rachel Dey

Ingénieur du son
Richard (Wix) Wilkinson

Chef de l'assurance qualité
Andy Selby

Assurance qualité
Aaron Pelaez
Mike South

Chef de studio
Paul Moltram

Directeur artistique et directeur de production
Ben Hebb

Directeur technique
Phil Rutherford

Directeur de conception
Karl Fitzhugh

Remerciements particuliers de Zoë Mode à :
Centroid3D, Shepperton Studios
Ross Richards
Joe Ellis
Goran Dimitrijević
Jugoslav Stojanov
Igor Kovačević
Ivana Jovanić
Nenad Milosavljević
Miloš Knežević
Zoran Muncan
Jelena Mitrović
Zach du Toit
Nos danseurs de capture de mouvements
Alexander Henry
Cara Webb
Caroline Parsons
Gemma Coe
Jo Cooper
Naomi Di Fabio Mokoena

Zumba Fitness

Instructrice et chorégraphe en vedette
Gina Grant

Chorégraphe principal
Joy Smith

Chorégraphes
Nick Loggia
Jaromir Cermers
Naomi Mokena
Kass Martin
Stephanie Masceri
Keoni Manuel
Herman Melo
Lindsey Taylor

Directrice de distribution et chorégraphes / Productrice adjointe
Juliana Sartori

Chef de l'innovation
Jeffrey Perlman

Directrice en chef du marketing
Joan Blackwood

Directrice de marque
Victoria Vansevicius

Directeur adjoint de la création
Jorge Vallejo

Rédacteur principal
Christian Cipriani

Photographe
John Alexander

Directeur artistique
James St. Louis

Chef de projet
Rachael Riley

Zumba Fitness, Président-directeur général
Alberto Perlman

Zumba Fitness, Directeur de l'exploitation
Alberto Aghion

Zumba Fitness, Directeur de la création
Beto Perez

Zumba Fitness, Vice-présidente, Produits de consommation
Adele Harrington

Remerciements particuliers
Johanna Velez
Jonathan Perlman
Ericka Arango-Rojas
Allison Robins
Équipe de costumes et accessoires Zumba

Majesco Entertainment

Président-directeur général
Jesse Sutton

Directeur de la technologie / Chef du développement de produit
Kevin Ray

Chef de production
Lisa Roth

Producteur
Jon Black

Producteurs adjoints
Marc Duniyak
Bridget Gallogly

Directeur AQ
Eric Jezercak

Directeur adjoint AQ
Onix Alicea

Chef testeur
Joe Ronquillo

Testeurs
Brian Harvey
Rebecca Norton
Brian McMillan
Sean Watts
James Lee
Larry Contreras
Jonathan Young
Andrew Rosen
Rodney Fleetwood Jr
Joseph Curren
Jason Somers
Daniel Taylor
Martin Sanelli

Directeur de la technologie
Paul Campagna

Responsable de TI
Kevin Tsakonas

Première vice-présidente du marketing
Liz Buckley

Coordonnatrice du marketing
Lauren Pica

Directrice artistique
Leslie Mills DeMarco

Première vice-présidente de l'édition
Jo Jo Faham

Premier vice-président des Affaires commerciales et juridiques
Adam Sultan

Administratrice de contrats
Anna Salmas

Directeur du développement
Adam Sutton

Premier v.-p. de la recherche et du développement
Joseph Sutton

Premier v.-p. des ventes
Anna Chapman

Superviseur de la musique
Steve Goldman

Remerciements particuliers
Gabrielle Cahill
Kim Kurdes
Alexandra Buttermark
Lana Buckley
Avery DeMarco
Reverb Communications
Tangible Media

Quest Pictures, Pacifica Cinema Vidéos en prime et animation

Produit, réalisé et monté par
Katie Boyum
Jeff Murphy

Directeur de la photographie
Scott Peck

Producteur
David Murphy

Opératrice
Katie Boyum
Mike Ferris
Hank Baumert

Peintre de caches
Jason Dunn

1ers assistants à la caméra
Tony Gutierrez
Alan Newcomb

PA
Jason Harmon

Syndrome In Game Graphics

Directrice artistique
Micah Hancock

Chef de production
Monica Blackburn

Superviseur post-production
Steven Ray Morris

Principal chef de file de production
Sarah Federico

Conduire animateurs
Benjamin Budzak
Stephen Villari
Esther Park
Gyum Heo
Dustin Walker



zoë mode

Powered by
Wwise
audio pipeline solution

Optimisé par Wwise © 2006 - 2012 Audiokinetic Inc. Tous droits réservés. Capture de mouvements réalisée avec iPi Mocap.